**文化與科技跨領域學分學程規劃書**

109.05.19第1080202次院課程會議通過

1. **設置宗旨與目的**

**近年來數位影音科技的發展已不言可喻，已然成為日常生活不可或缺的要素。然則，「科技始終來自於人性」的廣告詞似乎是一項悖論，科技的發展不僅沒有拉近你我的距離，反而使人們的距離更加遙遠、陌生，人們滑手機、上網，看似時時在溝通、無刻不在關心這個世界，事實上，很可能只是關心自我，甚或關心「科技」而已，以是，人的位階被取消，人與人的關係被斷鏈，徒存科技的相互競逐。**

**然而，科技與文化，絕非互不相容的兩個個體。沒有文化的科技，只是人類慾望的無限延伸，無法造福人群；而沒有科技的文化，則如博物館般的被封存，無法繼續引領人群開創新價值。進一層言之，科技的發展若不以文化為基石，只是越加走向通俗化、世俗化、扁平化，無法累積永續創新的能量。以賈伯斯為例，他所設計的麥金塔電腦是具備第一台美麗字型的電腦，此得力於他大學休學時，去旁聽了一門「書法課」，讓他瞭解到字母組合的錯綜變化和活版印刷術的偉大，體會到「書法的美感、歷史與藝術感是科學無法捕捉的」。換言之，科技有時而窮，文化卻是無遠弗屆。**

**本學程奠基於上述的先行概念，將「數位影音」科技涵攝於「文化創意」當中，數位影音將不再單單是科技的展現，而是飽含文化的數位影音創意科技，將文化創意與數位影音相互激盪、融合創新。**

**首先是針對產業之需求，開設基礎、核心、應用及專題等相關課程，以培育兼備文化創意與實作能力之人才。其次，在課程設計上，除介紹文化創意的相關基礎，另包含程式設計、電腦影音、遊戲企劃等課程，以加強學生應用文創觀念於數位影音等系統的開發創新能力，並適時提供本學院不同領域科系學生所需的專業知識與人文背景，循序漸進使學生對人文與科技具備通盤完整的認識，進而培養學生數位設計與實作能力。最後為加強學生的實作能力，本學程也加入相關專題成果展，讓學生有機會呈現自己所學的成果，累積實戰經驗，以期未來學生在職涯發展中，兼具跨域整合之能力。**

1. **培育人才目標與對應產業**

**在今日全球化已然形成的世界，各行各業欲脫穎而出，異業結合是必然的趨勢，而跨域人才的培養更是需求孔急。本學程以文化創意與數位影音相結合，一方面反應數位內容與多媒體相關產業快速發展的人才需求，另方面並結合新興的文化創意的新思維，培養跨領域整合之數位影音設計人才。課程內容包括「文化創意」、「數位影音」及「影音實務」三大類， 提供學生跨領域的多元學習，以文化創意為核心基礎，以數位影音為關鍵技術，最後以專題實務展現成果。**

1. **召集人**

**本學程教學設施及師資主要由遊戲系及文創系支援。本學程之學程委員會由本院之課程委員會所有成員共同組成，召集人由學程委員會推舉林惟仁老師擔任，本學程之課程修訂時，須經本院各系、人設學院、校課程委員會及教務會議審議通過後實施。**

1. **課程規劃及學分數**

|  |  |  |  |  |  |  |  |  |  |  |  |  |
| --- | --- | --- | --- | --- | --- | --- | --- | --- | --- | --- | --- | --- |
| (院)課號 | 科目名稱 | 學分 | 第一學年 | | 第二學年 | | 第三學年 | | 第四學年 | | 備註 | 群組 |
| 上 學 期 | 下 學 期 | 上 學 期 | 下 學 期 | 上 學 期 | 下 學 期 | 上 學 期 | 下 學 期 |
| 上課時數-實習時數-學分數 | | | | | | | |
| HA23019 | 流行音樂創作 |  |  |  | 3-0-3 |  |  |  |  |  | 文 |  |
| HA23020 | 數位影像腳本設計 |  |  |  |  | 3-0-3 |  |  |  |  | 遊 |  |
| HA23021 | 藝術形象攝影 |  |  |  |  |  | 3-0-3 |  |  |  | 文 |  |
| HA23022 | 數位影像場景設計 |  |  |  |  |  |  | 3-0-3 |  |  | 遊 |  |
| HA23023 | 創意數位科技應用實作 |  |  |  |  |  |  |  | 3-0-3 |  | 文 |  |
| 小計 |  |  | 0-0-0 | 0-0-0 | **3-0-3** | **3-0-3** | **3-0-3** | **3-0-3** | **3-0-3** | 0-0-0 |  |  |
| 注意事項 |  | | | | | | | | | |  |  |

1. **學生申請資格及核可程序**

**本學程申請資格為本校日間部及進修部大二或大三同學均可申請選修，且依學校規定上網選修學程課程。**

1. **學生修畢學程之通過條件及其他修習學程有關規定**

**無**

1. **預期成效**

**本學程預期成果如下所述：**

**1. 培養學生對文化創意與數位多媒體的基礎概念。**

**2. 培養學生具備數位影音的專業技術與技能。**

**3. 培養學生異質概念的歸納、統整、衍生之概念。**

**4. 培養學生兼具理論與實務、軟體與硬體的整合、分析及應用之能力。**

**5. 培養學生更寬廣的科技視野與人文化的科技關懷。**

**6. 培養具備永續創新能力的數位影音科技人才。**

**7. 積極輔導學生考取數位影音相關證照，蓄積未來職場的能量。**

**8. 積極輔導學生參與數位影音相關實習機會，開立相關證明，藉由實際場域的參與，瞭解自身不足與需加強之處。**

**9. 藉由學習成果之展現，不僅能累積學生自身未來求職之履歷；並向本校本院及他院師生豎立典範學習成效，展現跨域的可能性及未來產業發展的必然迫切性。**